Ivarí
LIVRET DE RÈGLES

= INTRODUCTION =

L'humanité n'en est qu'à ses débuts ; elle vit en tribus dispersées dans la forêt, la toundra, les côtes, les glaciers et les déserts. Sur Iwari, il n'y a pas de surpopulation, pas de civilisation à l'échelle du continent.

Les tribus ont quitté leurs terres ancestrales pour découvrir de vastes territoires inexplorés, rencontrer d'autres tribus et échanger leurs connaissances, leur culture et leur sagesse.

= APERÇU DU JEU =

Iwari est un jeu de type eurogame abstrait où les joueurs représentent différentes tribus s'efforçant de définir leur identité en voyageant et en étendant leurs colonies sur cinq types différents de territoires dans ce jeu stratégique de majorité.

= CONTENU =

1 livret des règles du jeu

1 plateau de jeu (carte) recto-verso

40 totems en plastique
(8 pour chaque couleur)

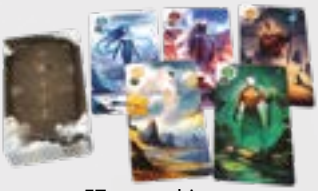
105 tentes en bois
(21 de chaque couleur)

1 plateau piste de score recto-verso

12 marqueurs de score de territoire

4 montagnes pour le blocage des connexions

5 jetons de point double face 50/100



57 cartes biome
13 toundra (rouge), 12 forêt (vert), 11 glaciers (bleu), 11 côte (jaune), 10 désert (orange)

1 marqueur de score de connexion de totem
(jeton de premier joueur)

6 exploits en bois

5 cartes aide de jeu

= MISE EN PLACE =

1. Choisissez un des deux côtés du plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
2. Placez le plateau de score à côté du plateau de jeu (carte).
3. Chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les tentes et tous les totems de cette couleur. Ensuite, chaque joueur place une de ses tentes sur la piste de score, sur le zéro. Dans une partie à deux joueurs, choisissez une troisième couleur et placez toutes les pièces de cette couleur à côté du plateau. Reportez-vous aux règles des parties à deux joueurs dans la section principes du jeu.
4. Selon le nombre de joueurs, la disposition des montagnes sur le plateau de jeu change. Il y a quatre séries de deux connexions, chacune marquée par les symboles suivants : ▲▲▲▲
   Lorsque vous placez des montagnes, choisissez au hasard une des deux possibilités pour chaque symbole et placez un jeton de montagne dessus. Toutes les connexions couvertes par les montagnes ne rapporteront pas de points à la fin de la partie.
   Placez les montagnes en suivant le tableau ci-dessous :

Joueurs	▲	▲	▲	▲
5	●			
4	●	●		
3	●	●	●	
2	●	●	●	●

5. Le joueur qui a voyagé le plus récemment est le premier joueur. Le premier joueur prend le marqueur de score de connexion de totem (jeton du premier joueur).
6. Dans une partie à 5 joueurs, utilisez tout le paquet de cartes.
   Dans une partie à 4 joueurs, retirez 1 carte biome de chaque couleur.
   Dans une partie à 2/3 joueurs, retirez 2 cartes biome de chaque couleur.
7. Les joueurs piochent 3 cartes comme main de départ. Le premier joueur place les cartes restantes face cachée à côté du plateau de jeu comme pioche, et prend les 4 premières cartes, en les plaçant face visible à côté de la pioche. Ces 4 cartes seront considérées comme la réserve.

Après votre première partie, vous pouvez suivre ces règles :
Créez la pioche et révélez la réserve avant de piocher les mains de départ. Ensuite, en commençant par le dernier joueur, tous les joueurs, à tour de rôle, prennent leur 3 cartes de départ soit en tirant des cartes de la pioche et/ou de la réserve. La réserve est réapprovisionnée avec 4 cartes face visible quand un joueur a fini de compléter sa main de départ.

= LE PLATEAU DE JEU =

La carte montre le monde d'Iwari, qui est divisé en territoires correspondant à chacun des cinq biomes différents.

Chaque territoire présente deux types de cercles. Les tentes doivent être placées sur les petits cercles, tandis que les totems doivent être placés sur les plus grands.

Forêt (vert)

Toundra (rouge)

Côte (jaune)

Glaciers (bleu)

Désert (orange)

Les chiffres sur la carte indiquent les connexions entre les territoires. Lors du décompte des points, les connexions sont décomptées dans l'ordre numérique.

= PRINCIPES DU JEU =

En commençant par le premier joueur et en procédant dans le sens horaire, chaque joueur joue un tour en effectuant une des actions suivantes :

1. Jouez jusqu'à trois cartes de votre main pour placer des tentes ou des totems sur le plateau. Ensuite, remplissez votre main jusqu'à trois cartes.
2. Défaussez une carte et piochez une nouvelle carte.

Chaque fois que la pioche est épuisée, les joueurs marquent des points. La première fois que la pioche est épuisée, les joueurs ne marqueront que la majorité des tentes. Après avoir marqué les points, mélangez toutes les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche. La deuxième fois que la pioche est épuisée, marquez les points pour la majorité des tentes, les connexions des totems et les colonies. Après ce décompte, la partie est terminée.

= JOUER DES CARTES =

À son tour, le joueur peut jouer jusqu'à trois cartes biome de sa main pour placer des tentes ou des totems sur le plateau. La couleur et le symbole des cartes biome jouées indiquent dans quel territoire le joueur peut placer ses pièces.

Après avoir placé ses pièces, le joueur place les cartes utilisées sur une défausse devant lui.

= PLACER DES PIÈCES DE JEU =

Lorsqu'ils placent des pièces sur le plateau, les joueurs doivent suivre ces règles :

- Placez une pièce pour chaque carte biome.
- À chaque tour, les pièces ne peuvent être placées que dans un seul territoire, correspondant à la carte du biome jouée.
- Dans les territoires inexplorés (sans pièces pour l'instant), une seule tente peut être placée.
- Dans les territoires explorés (contenant au moins une tente de n'importe quelle couleur) jusqu'à deux pièces (entre les tentes et/ou les totems) peuvent être placées.
- Deux cartes biome de la même couleur peuvent être utilisées comme joker pour placer une pièce dans une autre couleur de biome de votre choix.

La règle d'or du 3-2-1 :
Un joueur peut utiliser jusqu'à 3 cartes pour placer jusqu'à 2 pièces dans 1 territoire.

Les règles spéciales suivantes s'appliquent lors du placement des différents types de pièces :

Une tente doit toujours être placée sur une case tente (les petits cercles dans les territoires).

Chaque case tente ne peut contenir plus d'une tente.

Lorsque toutes les cases tentes d'un territoire sont occupées, les tentes ne peuvent plus être placées sur le territoire.

Un totem doit être placé sur une case totem (les grands cercles dans les territoires).

Une case totem peut contenir plusieurs totems.

Règle fondamentale :
Les tentes majoritaires d'un territoire déterminent le nombre maximum total de totems (de n'importe quelle couleur) pouvant être présents sur ce territoire. Aucun totem ne peut être placé sur un territoire sans tentes.

Dans cet exemple, la tribu de la toundra (rouge) a une majorité de tentes sur le territoire des glaciers (bleu) avec un total de 3 tentes, ce qui signifie qu'un maximum de 3 totems peut être placé sur ce territoire.

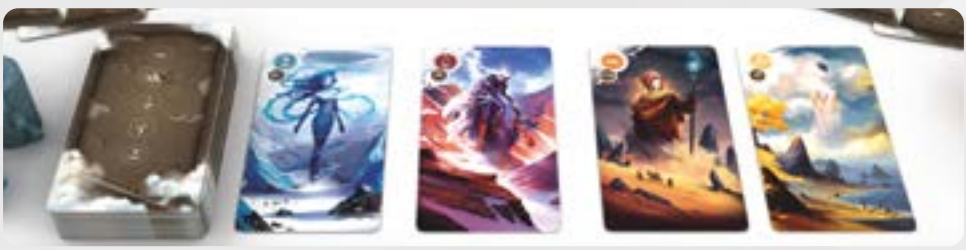
Lors d'un tour suivant, la tribu de la toundra (rouge) place une autre tente dans le territoire, la limite du nombre de totems pouvant être placés dans ce territoire passe à 4, permettant à la tribu de la toundra de placer stratégiquement un totem durant le même tour en suivant les règles de base du jeu (rappelez-vous la règle 3-2-1).

Lorsque toutes les cases tente d'un territoire sont remplies, les joueurs peuvent continuer à placer des totems sur ce territoire, à condition qu'ils respectent les règles de placement des totems

= PIOCHER DES CARTES =

Les joueurs ne refont leur main qu'une fois leur tour terminé.

Les joueurs peuvent choisir des cartes Biome de la réserve ou sur le dessus de la pioche dans l'ordre et la combinaison de leur choix.



La réserve est reconstituée jusqu'à 4 cartes, une fois que le joueur a terminé de refaire sa main.

Après avoir reconstitué la réserve, c'est au joueur suivant de jouer.

= PARTIES À 2 JOUEURS : RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES =

Les joueurs partageront une troisième tribu pendant la partie.

À leur tour, après avoir effectué leur action normale, les joueurs doivent jouer un tour pour la troisième tribu avant de piocher de nouvelles cartes ; ceci est fait en utilisant au moins une des cartes restantes dans leur main après leur propre tour. Si les joueurs n'ont plus de cartes à jouer pour la troisième tribu, le tour de celle-ci n'a pas lieu.

Chaque action effectuée pour cette tribu peut vous aider dans votre stratégie, mais cette tribu accumulera des points comme n'importe quel autre joueur. Si la troisième tribu gagne, les deux joueurs perdent la partie.

= DÉCOMPTE DE MI-PARCOURS =

Le décompte de mi-parcours a lieu lorsque la pioche est épuisée pour la première fois et se déroule selon les étapes suivantes :

- Mélangez toutes les piles de défausse ensemble pour former une nouvelle pioche et interrompez la partie immédiatement (si en créant une nouvelle pioche, le joueur doit encore terminer le réapprovisionnement de sa main, il prendra les cartes manquantes nécessaires dans la nouvelle pioche et interrompez la partie immédiatement après).
- Comptez les points des tentes.
- Les totems et les colonies ne sont pas comptés.
- Passez au tour suivant.

= DÉCOMPTE DES POINTS DE TENTE =

Utilisez les marqueurs de points de territoire sur la carte pour suivre le décompte des territoires pendant que vous les marquez. Une fois que vous avez marqué tous les territoires, vous pouvez retirer ces marqueurs du plateau.

Le joueur ayant le plus de tentes dans un territoire reçoit un point pour chaque tente du territoire, quelle que soit leur couleur.

Le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de tentes dans un territoire reçoit un point pour chaque tente appartenant au joueur ayant le plus de tentes.

Le joueur ayant le troisième plus grand nombre de tentes dans un territoire reçoit un point pour chaque tente appartenant au joueur ayant le deuxième plus grand nombre de tentes.

Le joueur ayant le quatrième plus grand nombre de tentes dans un territoire reçoit un point pour chaque tente appartenant au joueur ayant le troisième plus grand nombre de tentes.

Le joueur ayant le cinquième plus grand nombre de tentes dans un territoire reçoit un point pour chaque tente appartenant au joueur ayant le quatrième plus grand nombre de tentes.

Si un joueur n'a pas de tentes dans un territoire, il ne marquera aucun point pour ce territoire.

En cas d'égalité, les joueurs ayant le même nombre de tentes reçoivent le nombre total de points selon les règles mentionnées ci-dessus. Tous les autres joueurs reçoivent des points comme mentionné ci-dessus sans sauter une position.

Dans cet exemple :

La tribu de la toundra (rouge) a la majorité de tentes dans le territoire du désert (orange) et obtient un total de 7 points (1 pour chaque Tente dans le territoire).

La tribu des glaciers (bleue) qui détient le deuxième plus grand nombre de tentes recevra un total de 3 points (1 point pour chaque tente de la tribu qui détient la majorité dans le territoire).

La tribu de la forêt (verte) et la tribu de la côte (jaune) sont à égalité et détiennent le troisième plus grand nombre de tentes, chacune d'elles recevra un total de 2 points (1 point pour chaque tente de la tribu qui a obtenu le deuxième plus grand nombre de tentes).

= DÉCOMPTE DE FIN DE PARCOURS =

Le décompte de fin de parcours a lieu lorsque la pioche est épuisée pour la deuxième fois, ou lorsqu'un joueur n'a plus de tentes :

- La manche en cours se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.
- Comptez les points de tentes, de totems et de colonies.
- La partie se termine.

= DÉCOMPTE DES POINTS DE TOTEM =

Les totems eux-mêmes ne sont pas décomptés ; ce sont plutôt les connexions entre les totems de deux territoires voisins qui le sont. Une connexion de totem ne vaut des points que lorsqu'un joueur a la majorité de totems dans les deux territoires reliés, en cas d'égalité, tous les joueurs à égalité sont considérés comme ayant la majorité.

Les joueurs ayant la majorité de totems dans deux territoires connectés reçoivent 1 point pour chaque totem dans les deux territoires, peu importe la couleur.

Il y a un certain nombre de connexions différentes sur chaque territoire, qui sont numérotées et doivent être décomptées dans l'ordre croissant.

Utilisez le marqueur de connexion de totem sur la carte pour suivre les connexions pendant que vous les décomptez en commençant par placer le marqueur de connexion de totem sur la connexion numéro 1. Une fois que la première connexion a été décomptée, procédez dans l'ordre croissant.

Une fois que vous avez décompté toutes les connexions, vous pouvez retirer le marqueur de connexion de totem du plateau.

Exemple de décompte des points de totem :

Dans cet exemple, nous calculons la connexion numéro 7. Sur le territoire des glaciers (bleu), les tribus des glaciers (bleu) et de la côte (jaune) détiennent la majorité des totems. Cependant, sur le territoire de la toundra (rouge), seule la tribu de la côte (jaune) possède la majorité des totems.

Puisque la tribu de la côte (jaune) détient la majorité dans les deux territoires, le joueur marquera 5 points (1 point pour chaque totem dans les deux territoires). La tribu des glaciers (bleue) ne marque aucun point, puisqu'elle n'a la majorité de totems que dans l'un des territoires connectés.

= DÉCOMPTE DES POINTS DE COLONIE =

Une colonie est formée de 4 tentes ou plus de la même tribu qui sont reliées de façon ininterrompue par un ou plusieurs chemins. Les colonies peuvent également traverser des territoires et rapportent 1 point par tente.

= FIN DE LA PARTIE =

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points à la fin de la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant le plus de pièces inutilisées (tentes et totems).

= EXPLOITS =

À la fin de la partie, les exploits multiplieront les points de base des tentes ou des totems lors du décompte des points, en fonction du nombre et de la nature des exploits placés sur le territoire qui est en train d'être décompté.

1 Exploit	x2
2 Exploits	x3
3 Exploits	x4
4 Exploits	x5

En accomplissant certaines tâches, les joueurs sont autorisés à placer des exploits sur la carte en suivant des règles de placement spécifiques.

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs de ces exploits comme un ajout au jeu de base.

UNION : Seuls le premier et le deuxième joueur à compléter une colonie peuvent placer un des deux exploits Union, qui peut être placé dans un des territoires où se trouve la colonie.

Multiplicateur de score : décompte des tentes.

DÉCOUVERTE : Seul le premier et le deuxième joueur à placer une tente sur la dernière case de tente disponible d'un territoire exploré peuvent placer un des deux exploits Découverte, qui peut être placé sur n'importe quel territoire de la carte, à l'exception de celui où la dernière tente vient d'être placée.

Multiplicateur de score : décompte des tentes.

HONNEUR : Seul le premier joueur à avoir la majorité de totems sur une connexion terrestre peut placer un exploit honneur, qui ne peut être placé que sur cette connexion.

Multiplicateur de score : décompte des totems.

RESPECT : Seul le premier joueur à avoir la majorité de totems sur une connexion par eau peut placer un exploit respect, qui ne peut être placé que sur cette connexion.

Multiplicateur de score : décompte des totems.

Exemple de décompte des tentes avec des exploits :

La tribu de la toundra (rouge) détient la majorité des tentes et marquera un total de 5 points. La tribu de la côte (jaune) détient le deuxième plus grand nombre de tentes et marquera 3 points.

En raison de la présence de deux exploits Union, le décompte des tentes de base sera multiplié par un total de x3.

La tribu rouge aura un total de 15 points (5x3) et la tribu jaune aura un total de 9 points (3x3).

CRÉDITS

Auteur : Michael Schacht
Illustrateur : Mateusz Mizak
Éditeur : ThunderGryph Games
PM et direction artistique : Gonzalo Aguirre Bisi
Éditeur du jeu : Pierpaolo Paoletti
Relecture des règles : Cristina Aguirre Bisi et Jacob Coon
Conception graphique : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Grâce au soutien de : Cristina Bisi, José Ortega, Luis González et Veronica Emer
Site Web : www.thundergryph.com

Traduction française :
Board Game Circus

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.